



Game Controller: Vom Paddle zur gestenbasierten Steuerung

Patrick Drexler

Eine Rezension

Witzmann beginnt sein Buch im Jahre 1894 und beschreibt die unterschiedlichen Game Controller chronologisch bis heute. Das Buch ist mit etwas mehr als 100 Seiten überschaubar aber bietet dennoch einiges an Hintergrundinformationen. Vor allem interessierte Videospieler oder in der Spielebranche Tätige können ohne Bedenken zu dem Werk greifen, um sich grundlegendes Branchenwissen anzueignen. Game Controller verschafft Interessierten einen Gesamtüberblick über die Entwicklungsgeschichte der Eingabegeräte für Videospiele und auch über die Videospieldentwicklung allgemein. Witzmann beschränkt sich auf wesentliche Details zu den unterschiedlichen Entwicklungen, sodass man beim Lesen nicht das Interesse verliert. Der Verfasser von Game Controller macht deutlich, wie viele Branchen letztendlich Einfluss auf die Entwicklung der Game Controller sowie Maus und Tastatur von heute hatten und nach wie vor haben. Das reicht von Joysticks aus der

Luftfahrtbranche über Lenkräder bis hin zu ersten „Arcade“-Automaten im 19. Jahrhundert.

Witzmann macht in seinem Werk deutlich wie sehr die unterschiedlichen Game Controller-Entwicklungen die Videospielindustrie von heute geprägt haben. Da die Möglichkeiten zur Steuerung in der Vergangenheit oftmals stark limitiert waren, mussten ganze Spielentwicklungen dementsprechend angepasst werden was zu den unterschiedlichsten Spielkonzepten und Genres führte. Ein Beispiel dafür: etwa die heutige Tastatur, deren Layout allein auf die damaligen technisch eingeschränkten Möglichkeiten bei Schreibmaschinen zurückzuführen ist.

Das Werk „Game Controller: Vom Paddle zur gestenbasierten Steuerung“ eignet sich auch für weniger videospielaffine Leser da die Thematik ausführlich genug und dennoch unkompliziert erläutert wird. Außerdem finden sich bei Schlüsselbegriffen entsprechende Fußnoten beziehungsweise Erläuterungen für Fachbegriffe um den Lesefluss für fachkundige Leser nicht zu stören. Obwohl es sich um Fachliteratur handelt, präsentiert Witzmann sein Buch spannend und bietet Abwechslung durch Originalzitate heutiger und ehemaliger Branchengrößen aber auch durch Originalbilder früherer sowie heutiger Entwicklungen.

Auf den letzten Seiten von Game Controller fasst Autor Hannes Witzmann noch einmal alle relevanten entwicklungsgeschichtlichen Punkte zusammen und gibt einen Ausblick auf die weitere Entwicklung und Forschung. Er zeigt sich davon überzeugt, dass vor allem die gestenbasierte Steuerung die Videospielbranche maßgeblich prägen und die Spielentwicklung weiter verändern wird.

Game Controller ist ein gelungenes Werk und richtet sich an alle Videospiel-Interessierten. Wer sich mit der Thematik bereits intensiv beschäftigt hat wird zwar nichts Neues dazulernen bekommt dafür aber unterhaltsame Lektüre und einen Gesamtüberblick zur Wissensauffrischung.